بسم الله الرحمن الرحيم

سويشماكس

نظرة سريعة...





Quick Look…

تأليف:

عبدالله محمد الغامدي*

apc1424@yahoo.com

1426هـ - 2005 م

---

* مدرّس حاسب آلي – الباحة، المملكة العربية السعودية

مقدمة الكتيّب

الحمد لله وحده ، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده ، محمد عليه أفضل الصلاة والسلام.

يسرني في هذا الكتيب الإلكتروني أن أقدم نظرة سريعة على الإصدارة الجديدة من برنامج المؤثرات البصرية المتحركة سويش، وهي إصدارة سويش ماكس SWiSHmax.

أتمنى أن تستفيدو ا من الكتيب القصير، والذي سيكون قصيراً حفاظاً على وقتكم الثمين، وحفاظاً – أيضاً – على حجم الملف!!

ستكون محتويات الكتيب كـــالتالـــي:

أطيب الأوقات أتمناها لكم ... وأعظم الفائدة من هذا الكتيب لمحبي برنامج سويش؛ وتذكروا .. المزيد من الجهد مع المتعة في العمل ، وستظهر إبداعاتكم في مختلف المجالات.

إلى أولى موضوعات الكتيب...

مــــا الجديد في سويش ماكس..؟

(الفروق بين الإصدارة 2.0 والإصدارة ماكس)

متطلبات النظام الدنيا لبرنامج سويش ماكس:

- أي نظام ويندوز إكس بي، 2000 ، إن تي 4 ، ميللينيوم ، 98 ، 95
- معالج بينتيوم بي 2
- مقدار 64 م.ب ذاكرة رئيسية (رام)
- دقة شاشة 600×800 بعمق 265 لون
- **لا يحتاج** سويش ماكس أن يكون برنامج ماكروميديا فلاش مركباً على جهازك.

شمل تطوير برنامج سويش ماكس ، المجالات التالية:

البرمجة النصية:

- قدرات برمجة نصية من خلال استخدام SWiSHscript.
- محرر نصوص برمجية يسمح للمستخدمين المتقدمين من إدخال النصوص البرمجية مباشرة.
- لوحة تصحيح Debug جديدة تسهّــل إيجاد وتصحيح الأخطاء في النص البرمجي.
- نسخ ولصق النص البرمجي بين الكائنات و الأفلام ("الأشباح" Sprites).
- خصائص فيزيائية تسهل تصميم الألعاب والحركات المبرمجة الأخرى.

المؤثرات البصرية:

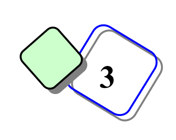
- أكثر من 230 مؤثر بصري مبنية (جاهزة) ضمن البرنامج.
- القدرة على إنشاء وتوزيع مؤثراتك الخاصة. (التي تقوم أنت بإنشائها)
- كل المؤثرات البصرية يمكن إضافتها لكائنات متعددة في المرة الواحدة.

الرّســـم:

- قدرات للنص الديناميكي ونص الإدخال Dynamic & Input Text تمكنك من إنشاء نماذج إدخال.
- خيارات تعديل كبيرة للأشكال تمت إضافتها لتسهيل تعديل الأشكال كإضافة منظور أو تقطيع لشرائح أو تقسيم لقطع.
- أشكال تلقائية تسهل إضافة وتعديل الأشكال المركبة مثل المكعبات ثلاثية الأبعاد 3D Cubes.
- تطوير قدرات المحاذاة وتنظيم الكائنات أثناء الرسم: كالدلائل Guides والشبكات Grids وخيارات قفز Snap متقدمة.
- كائنات النص تمتلك قدرات معالجات النصوص: مثل المسافات بين الكلمات و لف الأسطر وغيرها.

واجهة البرنامج:

- الكائنات، الإطارات والمؤثرات البصرية كلها يمكنك أن تضيفها، تعدّلها أو تحذفها مباشرة من الخط الزمني Timeline.



- إدارة كل الكائنات المُستخدمة في الفيلم أصبحت مبسطة من خلال ميزات إدارة المحتوى في سويش ماكس. يمكنك وبسرعة، رؤية كل الكائنات المستخدمة في الفيلم؛ حذف غير المستخدم منها، استيراد كائنات جديدة ، تعريف إعدادات عامة.
- قوالب جديدة تسمح لك بإضافة مميزات عامة إلى أفلامك.

الاستيراد والتصدير:

- تحسين إعدادات تحرير وضغط الصور. يمكنك ضبط السطوع والتباين و الإشباع والشفافية، ثم اختيار إعدادات الضغط المثلى.
- إنتاج أفلام SWF مضغوطة؛ مدعومة من مشغل فلاش 6.
- إضافة خصائص الشفافية التي من شأنها تقليل حجم ملف SWF.
- مزامنة الإطارات لتمكين مزامنة الصوت مع الحركة.
- يدعم سويش ماكس المزيد من خصائص الملفات المنتجة من قبل برنامج ماكروميديا فلاش، مثل الطبقات المقنعة masked ، والأفعال Actions الشائعة الاستخدام.
- تصدير أفلام SWF كمشاريع فلاش قابلة للتنفيذ بشكل مستقل Executable Flash ™ Projectors.

ما هي ملفات SWF؟
هي صيغة ملفات قامت بتطويرها شركة ماكروميديا المنتجة لبرنامج فلاش الشهير؛ وهي اختصار لـ Shockwave Flash. وتمكن هذه الصيغة من عرض الصور والحركة والأصوات معاً ضمن مواقع الإنترنت، وتعرض لجميع متصفحيّ الإنترنت دون الحاجة لتركيب ملحقات برمجية لمتصفحاتهم؛ أي أنها شبيهة بصور GIF المتحركة في هذا الأمر.

والكثير الكثير ذلك..!

مفـــاهيـــم أساسيـــة

لنتفق على بعض المصطلحات لمفاهيم أساسية في برنامج سويش ماكس.
– الحركة animation التي تقوم بإنشائهاتُسمّى **الفيلم** Movie وهي كل ملف ينتجه سويش ماكس، وكذلك الاسم الافتراضي لأي ملف جديد في سويش ماكس.
– في كل فيلم Movie توجد مجموعة من **المشاهد** Scenes (جمع مشهد).
– في كل مشهد Scene يوجد **خط زمني** Timeline ، وهو مكوّن من مجموعة من **الإطارات** Frames.
– خلال الخط الزمني لكل مشهد، يتم وضع **الكائنات** Objects (مثل: النصوص، الصور .. الخ)، وعلى هذه الكائنات يتم تطبيق **التأثيرات البصرية** Effects.
– هذه التأثيرات البصرية يمكن أن تبدأ (في العرض) وتتوقف عند إطار محدد، ويتم التحكم في هذا البدء وهذا التوقف من خلال **الأفعال** Actions و**الأحداث** Events.

حسناً..! تجمعت لدينا المصطلحات التالية:
الفيلم Movie، المشهد Scene، الخط الزمني Timeline، الإطار Frame، الكائن Object، التأثير البصري Effect، الفعل Action وأخيراً الحدث Event.

بعض **الملاحظات الإضافية** على هذه المفاهيم:

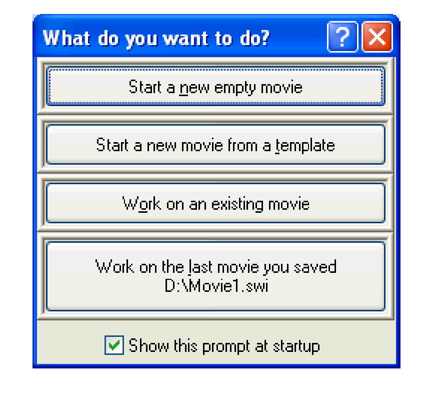
- **الفيلم** Movie هو ملف سويش ماكس مستقل، ويحتوي على كل المشاهد و الكائنات والمؤثرات البصرية والأفعال والأحداث.
- **الأفعال** Actions هي عمليات مثل بدء عرض الفيلم أو توقفه، وما يسبب حدوثها هو حدوث **الأحداث** Events.
- يحدث **الحدث** بالنسبة **للمشهد**، عندما يصل عرض الفيلم إلى إطار معين؛ أما بالنسبة **للكائن** فيحدث **الحدث** عندما يتفاعل المستخدم مع الكائن، إما بالنقر عليه بالفأرة أو المرور عليه بمؤشر الفأرة، عندها يعمل **الفعل** المرتبط بهذا الكائن. **مثال:** لدينا كائن عبارة عن نص مثل [**ابدأ العرض**] والفعل المرتبط به هو بدء عرض الفيلم. والحدث هو النقر على الكائن، لبدء العرض. إذن هذه هي العلاقة بين الأحداث والأفعال.

▪ **المزيد من الضوء** على هذه المفاهيم خلال صفحات الكتيب القادمة.

نظرة على مكونات شاشة البرنامج

عند تشغيل سويش ماكس للمرة الأولى ستظهر نافذة "**قائمة البداية**"، والتي تتضمن أربعة أزرار محتوياتها كالتالي:

- البدء بفيلم جديد خالي.
- البدء بفيلم جديد من قالب.
- العمل على فيلم موجود (محفوظ من وقت سابق).
- العمل على آخر فيلم تم حفظه، ويظهر موقعه واسمه.

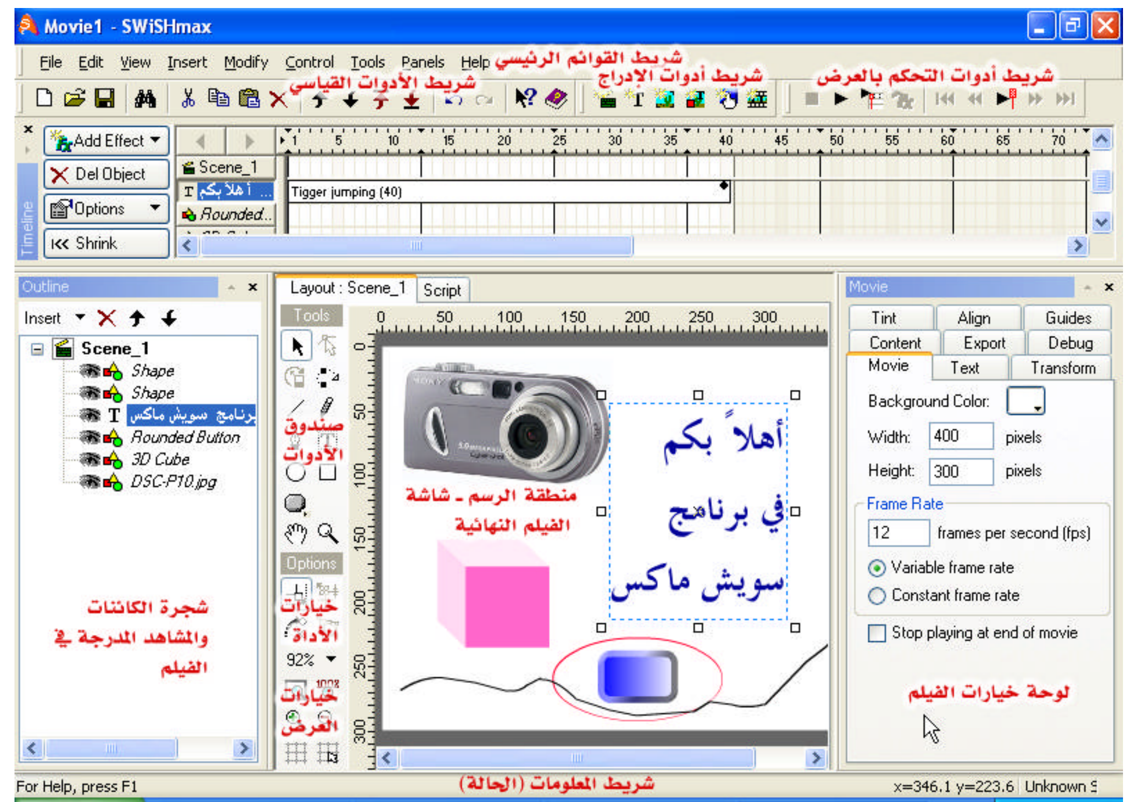


يمكن منع هذه النافذة من الظهور في كل مرة يتم فيها تشغيل البرنامج من خلال إزالة علامة صح من الخيار أسفل النافذة، ويمكن إعادة إظهارها، من خلال تبويب General في مربع Preferences من قائمة Edit أو من قائمة Tools.

مجموعة من اختصارات لوحة المفاتيح لبرنامج سويش ماكس:

الاختصار	وظيفته	الاختصار	وظيفته
Ctrl + N	لبدء فيلم جديد	Ctrl + X	قص الكائن المحدد
Ctrl + O	فتح فيلم محفوظ	Ctrl + C	نسخ الكائن المحدد
Ctrl + S	لحفظ الفيلم الحالي	Ctrl + V	لصق الكائن
Ctrl + F4	لغلق الفيلم الحالي	F5	إدراج إطار
Ctrl + A	لتحديد كل الكائنات	Shift + F5	حذف إطار

أما شاشة البرنامج الافتراضية فهي على النحو التالي:



وهذه الشاشة **قابلة للتخصيص** بشكل كبير جداً بحيث تجعلها مناسبة لاحتياجاتك. بمعنى أنك تستطيع أن تحدث فيها الكثير من التغييرات التي تسهل عملك على البرنامج، مثل إغلاق بعض اللوحات أو تغيير أماكنها أو أبعادها..

ومن صورة الشاشة أعلاه نلاحظ ما يلي:

- أي كائن يتم إدراجه في منطقة الرسم يظهر ضمن شجرة الكائنات على اليسار ، وكذلك يُخصّص له الخط الزمني الخاص به ضمن المشهد. (لاحظ الصورة).
- عند اختيار أي كائن في منطقة الرسم، يظهر مظللاً في شجرة الكائنات وكذلك الخط الزمني الخاص به، وتظهر خصائصه ضمن جزء الألواح على يمين الشاشة.

الوصول للمهام الأساسية

عند الضغط بالزر **الأيمن** للفأرة على الكائن: سواء في منطقة الرسم، أو في شجرة الكائنات ، أو اسمه في الخط الزمني الخاص به، ستظهر قائمة شاملة بكل الأوامر التي نحتاجها للتعامل مع الكائن، سواءً عمليات النسخ، أو القص أو عمليات الإخفاء والإظهار، أو عمليات تطبيق التأثيرات المرئية Effects أو تعيين الأفعال Actions للكائن، أو عمليات الترتيب والتحجيم والمحاذاة أو إظهار خصائص الكائن.

ملاحظة:

- كافة اللوحات Panels يمكن إظهارها أو إخفاؤها من خلال قائمة Panels.
- أشرطة الأدوات ، وكل ما يتعلق بالعرض ، كل ذلك من قائمة View.

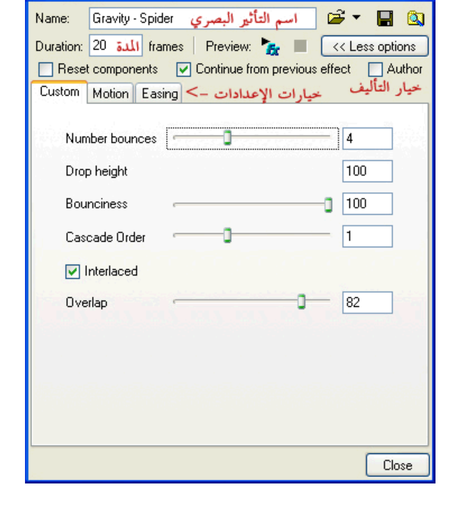
المزيد من التأثيرات البصرية الجاهزة...

أقسام التأثيرات البصرية:
< **بسيطة:** وهي التي يتحرك فيها الكائن ككتلة واحدة.
< **مركبة:** وهي التي تتحرك فيها مكونات الكائن بشكل مستقل، مع تناسق في الحركة بين هذه المكونات.

كما ذكرنا سابقاً ، فهناك أكثر من **230** مؤثراً بصرياً جاهزاً ضمن البرنامج، وكل تأثير من هذه التأثيرات يمكن التحكم بخصائصه على حدة.

تنقسم التأثيرات البصرية في سويش ماكس إلى أربع مجموعات:

- تأثيرات الوضع: تأثيرات بسيطة؛ تستخدم في إضافة، حذف أو تحريك الكائن.
- تأثيرات أساسية: الأكثر شيوعاً واستخداماً.
- تأثيرات مؤلفة: تأثيرات مضمنة في سويش ماكس وكذلك أي تأثير تقوم بإنشائه وحفظه في مكتبة التأثيرات.
- تأثيرات رئيسية: يمكنك إنشاء تأثيرات جديدة معتمدة على أنواع التأثيرات الرئيسية، بحيث يمكنك استخدامها أو حفظها في مكتبة التأثيرات بالبرنامج.



إعدادات التأثير: يمكنك التعديل في خصائص كل تأثير من خلال مربع حوار إعدادات التأثير. هناك إعدادات عامة متوفرة لمعظم التأثيرات مثل إعدادات التعاقب Cascade والحركة Motion و التخفيف Easing والكاميرا Camera والتحويلات Transforms.

تأليف التأثيرات: يتيح لك سويش ماكس تأليف ونشر(توزيع) التأثيرات. لكن حتى تتمكن من تأليف التأثيرات، يجب وضع صح بجوار "السماح بتأليف التأثيرات" Allow effect authoring في القسم Effects في مربع حوار "تفضيلات" Preferences من إحدى القائمتين Tools أو Edit.
بعد هذه الخطوة، وعند فتح مربع حوار إعدادات التأثير لأي تأثير، ضع علامة صح أمام كلمة Author ، وبعد إجراء التعديلات التي ترغب، أعد تسمية التأثير بأي اسم ترغب، ثم اضغط زر الحفظ.

طرق العـــــرض

بعد أن تكون قد أدرجت الكائنات المختلفة، وعيّنت لها التأثيرات المختلفة، وترغب في مشاهدة ما تتمنى أن يخلب ألباب الناس!..
نتحدث الآن عن طرق العرض، والتحكم فيها يتم من خلال شريط أدوات التحكم (إن لم يكن ظاهراً: View | Toolbars | Control Toolbar) ووظائف أزرار كالتالي:

1- إيقاف: إيقاف العرض.
2- عرض: بدء عرض الفيلم كاملاً، بجميع مشاهده Scenes.
3- عرض المشهد: بدء عرض المشهد الحالي فقط.

4- عرض التأثير: بدء عرض التأثير الحالي (الـمُختار) فقط.
5- إعادة: لإعادة رأس القراءة للإطار الأول في المشهد.
6- خطوة للوراء: لإ عادة رأس القراءة إطاراً واحداً للخلف.
7- نمط عرض الإطار: عند اختياره يظهر رأس القراءة باللون الأحمر ضمن الخط الزمني، عندها تصبح الأزرار "إعادة"، "خطوة للوراء"، "خطوة للأمام" و "ذهاب للنهاية" فعالة وقابلة للاستخدام. (لاحظ الصورة أعلاه)
8- خطوة للأمام: لتقديم رأس القراءة إطاراً واحداً للإمام.
9- ذهاب للنهاية: لتقديم رأس القراءة إلى آخر إطار مستخدم في المشهد.

ـ سأتناول كيفية **إدراج الكائنات وتعديلها وتطبيق التأثيرات البصرية عليها**، ونشرها من خلال التمرينات لاحقاً في هذا الكتيب –إن شاء الله–.

البرمجة في سويش ماكس

يمكنك من خلال سويش ماكس تصميم العروض الرائعة ، ولكن مع وجود التفاعلية بين المستخدم وبين الفيلم أو العرض الذي تصممه سيكون الأمر أكثر روعة!

تحدثنا سابقاً عن الأفعال Actions، وقلنا أنها عمليات تعمل عند حدوث حدث Event معين.

من **الأمثلة على الأفعال**: بدء العرض، أو بدء عرض مشهد معين، أو بدء تشغيل مقطع صوت، أو إنهاء العرض ... الخ.
من **الأمثلة على الأحداث**: وصول العرض لإطار معين، المرور، أو النقر بالفأرة على كائن يحتوي على فعل Action مبرمج فيه.

ما الذي يمكنك عمله من خلال البرمجة في سويش ماكس:
- تصميم نماذج الإدخال.
- تصميم الألعاب.
- تصميم آلات حاسبة معتمدة على صفحات ويب.
- عروض تفاعلية.
- إرسال واستقبال البيانات من وإلى صفحات ويب.
- تشغيل JavaScript.

يحتوي سويش ماكس على لغة برمجة تسمى SWiSHscript، وهي أفضل بكثير عن ما كانت عليه في الإصدارة 2.0 ، من خلال العديد من التحسينات على عملية تعيين الأحداث والأفعال وسهولة التحكم فيها للوصول إلى برمجة وتحكم دقيق في الفيلم.

ـ سأتناول كيفية **تعيين الأفعال والأحداث إلى الكائنات المختلفة** من خلال التمرينات لاحقاً في هذا الكتيب –إن شاء الله–.

الأسئـــلـــة متكـــررة الطـــرح

هنا أجوبة لبعض الأسئلة الشائعة حول استخدام برنامج سويش ماكس:

القسم الأول: تلميحات مفيدة

هل يمكنني فتح أكثر من فيلم سويش ماكس في نفس الوقت؟

نعم، من خلال أمر File | New Window لفتح نافذة تطبيق سويش ماكس جديدة، وعند الرغبة في إغلاقها استخدم أمر File | Close ، أما أمر Exit فيغلق كافة النسخ والبرنامج ككل.

كيف يمكنني فتح الملفات التي عملت عليها مؤخراً؟

يحفظ سويش ماكس أسماء آخر **أربع ملفات** عملت عليها ويضعها في أسفل قائمة ملف File.

كيف يمكنني جعل منطقة العمل أقل ازدحاماً بحيث يمكنني العمل على كائنات معينة؟

استخدم رمز "العين" الذي يسبق كل كائن مدرج في شجرة الكائنات (يسار شاشة البرنامج) لإخفاء Hide أو إظهار Show أي كائن مُدرج. أيضاً يمكنك استخدام الأمرين Hide أو Show بعد اختيار الكائن الذي تريد إخفاؤه/إظهاره من قائمة Edit ، أو بالضغط بالزر الأيمن على الكائن. الكائنات المخفية تبقى موجودة ويمكن اختيارها أو تعديلها؛ لكنها لا تظهر في منطقة العمل.

كيف يمكنني اختيار مجموعة من الكائنات المتجاورة؟

أثناء استخدامك لأداة التحديد (السهم) يمكنك رسم تحديد بشكل مستطيل حول هذه الكائنات. ويمكنك اختيار كائنات غير متجاورة، من خلال استمرار الضغط على مفتاح Control (Ctrl) واختيارها بمؤشر الفأرة.

كيف يمكنني رؤية منطقة العمل بحجمها الفعلي؟

من خلال أمر/زر View | View at 100% ، وسيوسّط هذا الأمر منطقة العمل ضمن نافذة Layout.

كيف يمكنني رؤية كل الكائنات في المشهد؛ حتى التي خارج منطقة العمل؟

قم باختيار كل الكائنات Edit | Select All (Ctrl+A) ، ثم اختر أمر View | Fit Objects in Window – يمكنك عرض أي كائن بملء نافذة العمل، باختيار الكائن، ثم اختيار الأمر السابق.

للمزيد من هذه الأسئلة وأجوبتها ، اضغط F1 لفتح ملف المساعدة لبرنامج سويش ماكس واختر من القسم Frequently Asked Questions اختر Useful Tips.

القسم الثاني: أمرٌ غريب حدث؟!

لماذا تصبح الأفلام التي قمت بتصميمها أبطأ وأبطأ عند العرض؟

إذا استخدمت تأثير التلاشي نحو الاختفاء Fade Out للكائنات فإنها ستبقى على مسرح العمل، لأنها شفافة تماماً وأنت لا تراها (قيمة Alpha = صفر) ، مشغل فلاش Flash Player لا يزال يتعامل مع هذه الكائنات مما يبطّئ العرض قليلاً.

لماذا لا أرى بعض اللوحات مثل Export و Tint ؟

يمكنك التحكم بإظهار / إخفاء كل اللوحات في البرنامج من خلال قائمة Panel.

قمت بتغيير أماكن اللوحات وأشرطة الأدوات في البرنامج، وأصبحت مختلطة ، وأرغب في استعادة نافذة البرنامج الافتراضية؟

ـ بالنسبة للوحات: اختر أمر Panels | Reset to Default
ـ بالنسبة لأشرطة الأدوات: اختر أمر Tools | Customize وفي القسم Toolbars اختر Reset All.

للمزيد من هذه الأسئلة وأجوبتها ، اضغط F1 لفتح ملف المساعدة لبرنامج سويش ماكس واختر من القسم Frequently Asked Questions اختر Something Odd Happened.

القسم الثالث: الاستيراد

هل يمكنني استيراد ملفات swf. أو ملفات gif. المتحركة إلى البرنامج؟

نعم، استخدم أمر Insert | Content ، ثم اختر ملفات swf. أو ملفات gif. المتحركة، ثم اختر الإطارات التي تريد استيرادها ، وتحديد ما إذا كنت تريد استيرادها كـــSprites، أو كمجموعة من الإطارات.

للمزيد من المعلومات حول هيئات الملفات التي يمكن استيرادها للبرنامج؛ افتح ملف المساعدة، واذهب ضمن المسار التالي: User Interface | Main Menu | File Menu | Import

لماذا لا أستطيع استيراد ملفات برنامج فلاش fla.؟

هذه الهيئة هي هيئة مغلقة خاصة ببرنامج فلاش، ولا يمكن استيرادها في برنامج سويش. أتاحت شركة ماكروميديا النشر لهيئة ملف swf. فقط (هيئة ملفات مشغل فلاش).

للمزيد من هذه الأسئلة وأجوبتها ، اضغط F1 لفتح ملف المساعدة لبرنامج سويش ماكس واختر من القسم Frequently Asked Questions اختر Importing into SWiSHmax.

القسم الرابع: التصدير

هل يمكنني تصدير ملفات swf. و avi. و exe. من برنامج سويش ماكس؟

نعم من خلال الأوامر التالية:

- File | Export | SWF بحيث يمكنك بعد تصدير الملف بهذه الصيغة، تضمينه في صفة ويب، عرضه من خلال مشغل فلاش، أو استيراده في برنامج Flash.
- File | Export | AVI بحيث يمكنك تشغيله كمقطع فيديو من خلال أي مشغل يدعم هذه الهيئة مثل برنامج Windows Media Player وغيره.
- File | Export | EXE (projector) بحيث يمكنك تشغيله كعرض مستقل بذاته ودون الحاجة إلى برنامج مشغل فلاش Flash Player.

هل يمكنني إنشاء صفحة ويب HTML من خلال برنامج سويش ماكس؟

نعم من خلال أمر File | Export | HTML، وسيصدّر البرنامج ملف swf. التابع له، كما ستحتوي صفحة HTML المنشأة على العلامة اللازمة لتشغيل الملف swf. ضمن الصفحة.

- للمزيد من هذه الأسئلة وأجوبتها ، اضغط F1 لفتح ملف المساعدة لبرنامج سويش ماكس واختر من القسم Frequently Asked Questions اختر Exporting from SWiSHmax.
- للمزيد من هذه الأسئلة وإجاباتها في الأقسام المتبقية: فلاش Flash، ملفات SWF Files، حجم الملفات والأداء File Size & Performance، نشر ملفات سويش ماكس Publishing SWiSHmax files وغيرها، افتح ملف المساعدة من قائمة Help واتجه للقسم Frequently Asked Questions.

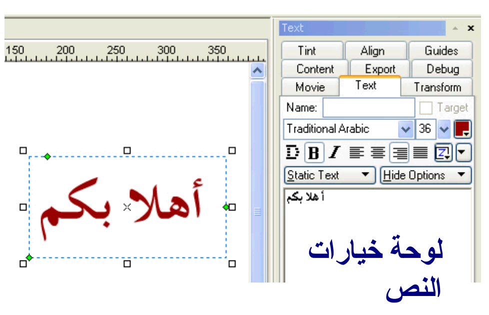
تتوفر أيضاً **تمرينات مشروحة**: أختر Help | SWiSHmax Tutorials.

تمرينات... تمرينات

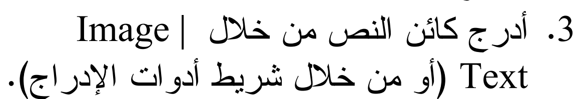
خلال هذه التمرينات، سنتعلم الخطوات الأساسية لإنشاء الأفلام.

التمرين الأول: إنشاء تأثير نصي

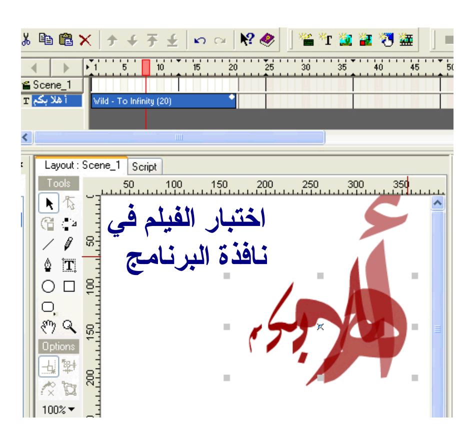
هدفنا من هذا التمرين، هو إدراج نص وتطبيق بعض التأثيرات البصرية عليه.

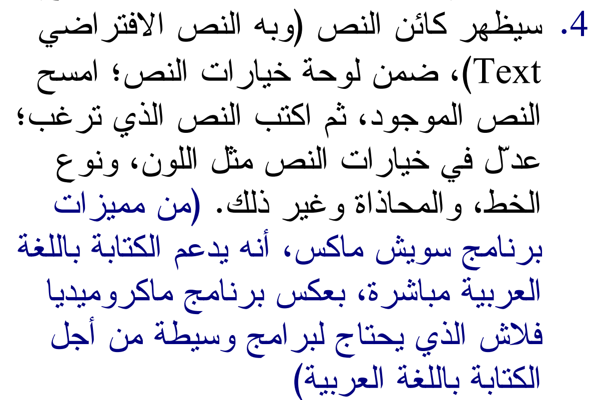


1. من قائمة File اختر أمر New.
2. في لوحة Movie (على اليمين) ، غيّر في الخصائص بما يناسبك؛ حيث يمكنك تحديد ارتفاع وعرض الفيلم (بالبكسل) وكذلك معدل الإطار ولون الخلفية وغير ذلك من الخيارات.



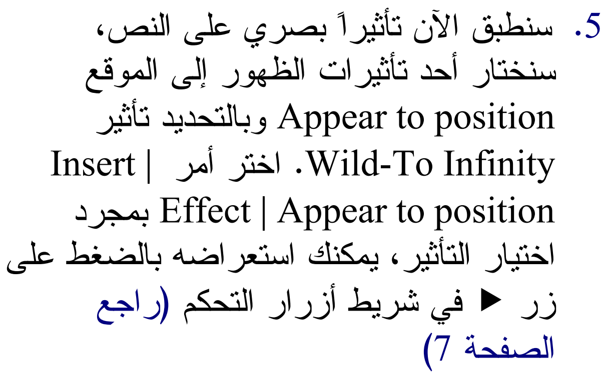
3. أدرج كائن النص من خلال Image | Text (أو من خلال شريط أدوات الإدراج).





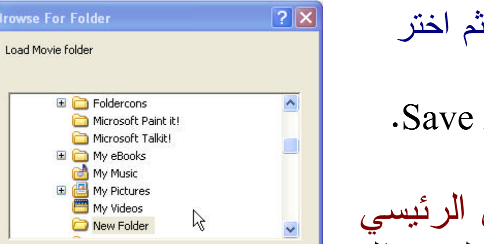
4. سيظهر كائن النص (وبه النص الافتراضي Text)، ضمن لوحة خيارات النص؛ امسح النص الموجود، ثم اكتب النص الذي ترغب؛ عدّل في خيارات النص مثل اللون، ونوع الخط، والمحاذاة وغير ذلك. (من مميزات برنامج سويش ماكس، أنه يدعم الكتابة باللغة العربية مباشرة، بعكس برنامج ماكروميديا فلاش الذي يحتاج لبرامج وسيط من أجل الكتابة باللغة العربية)





5. سنطبق الآن تأثيراً بصري على النص، سنختار أحد تأثيرات الظهور إلى الموقع Appear to position وبالتحديد تأثير Wild-To Infinity. اختر أمر Insert | Effect | Appear to position بمجرد اختيار التأثير، يمكنك استعراضه بالضغط على زر ▶ في شريط أزرار التحكم (راجع الصفحة 7)
6. للتغيير في خصائص هذا التأثير، انقر نقراً مزدوجاً على اسم التأثير في الخط الزمني للنص الذي أدرجته.
7. يمكنك اختبار هذا الفيلم البسيط من خلال أمر File | Test | In Player، عندها سيتم عرض الفيلم من خلال مشغل فلاش؛ إن كان موجوداً على جهازك (وهو برنامج مجاني يمكنك تنزيله من الإنترنت؛ وإن برنامج Flash مركباً على جهازك فإن مشغل فلاش سيكون موجوداً معه). [ملاحظة: قد تظهر رسالة خطأ عند استخدام هذا الأمر لأول مرة؛ بسبب عدم تحديد مجلد تخزّن فيه الاختبارات التي تقوم بها لأفلامك؛ لذلك

اذهب لـ Edit | Preferences | Player ثم اختر Specify folder ثم حدد المجلد)
8. أحفظ الملف من خلال File | Save أو Save As.



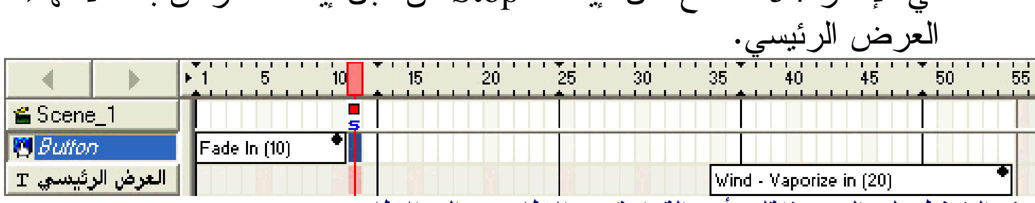
تحديد مجلد تخزن فيه اختبارات الأفلام أثناء عرضها ببرنامج Flash Player

التمرين الثاني: تصميم زر، يقود إلى العرض الرئيسي

هدفنا من هذا التمرين هو تصميم زر، عند الضغط عليه، ننتقل للعرض الرئيسي؛ إذن سنحتاج لإيقاف العرض عند الزر، حتى يقوم المستخدم بالضغط عليه؛ عندئذ ينتقل رأس القراءة إلى جزء العرض الرئيسي. سنتعرف على كيفية إدراج النصوص البرمجية.

عناصر التمرين:

- زر "ابدأ العرض"، ومطبق عليه تأثير التلاشي Fade In لمدة 10 إطارات.
- في الإطار 11: نص برمجي Script للمشهد وهو الفعل "إيقاف" Stop. (الهدف منه: إيقاف العرض ليبدأ المستخدم بالنقر على الزر)
- موضوع العرض الرئيسي وهو عبارة عن نص "العرض الرئيسي" مطبق عليه التأثير Wind-Vaporize in لمدة 20 إطاراً، يبدأ من الإطار رقم 35.
- في الإطار 54 سنضع فعل "إيقاف" Stop من أجل إيقاف العرض بعد الانتهاء من العرض الرئيسي.



عند الضغط على الزر، ينتقل رأس القراءة من الإطار 11 إلى الإطار 35

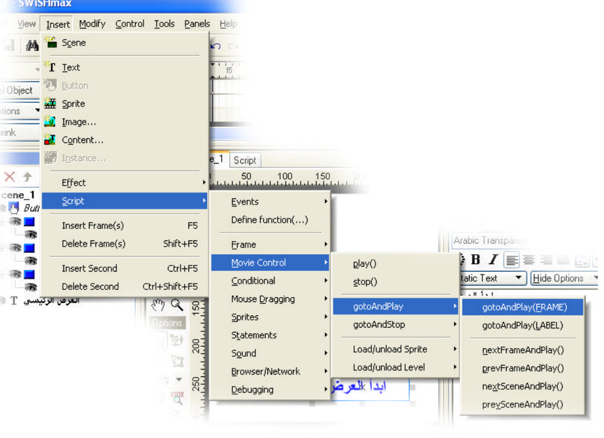
فإلى خطوات التمرين:

1- أدرج نصاً ، وحوله إلى "ابدأ العرض"، طبق عليه التأثير البصري Insert | Effect | Fade | Fade In.
2- في الإطار 11 في خط الزمن الخاص بالمشهد Scene_1، انقر بالزر الأيمن واختر من القائمة Movie Control | stop() هذا الفعل سيوقف العرض عند هذا الإطار.
3- أدرج نصاً وحوله إلى "العرض الرئيسي"، وطبق عليه التأثير البصري Wind-Vaporize in وهو من مجموعة Appear to position.
4- ضمن خط الزمن الخاص بنص "العرض الرئيسي"، اختر المؤثر بالنقر على اسمه (سيتحول إلى اللون الأزرق) اسحبه إلى اليسار حتى تكون بدايته في الإطار 35 (سيمتد إلى الإطار 54).
5- أضف الفعل Stop إلى خط الزمن الخاص بالمشهد Scene_1 في الإطار 54، وذلك من أجل إيقاف العرض. (راجع الخطوة 2)
6- الآن سنقوم بتحويل كائن النص "ابدأ العرض" إلى زر Button، وذلك حتى نستطيع تعيين تأثير التفاعل مع الفأرة ؛ كأن يتغير لون النص أو نوعه، عند المرور عليه بمؤشر الفأرة أو عند النقر عليه. اختر النص ، ثم اختر الأمر التالي Modify | Convert | Convert to Button، بمجرد اختيار هذا الأمر ، ستظهر لوحة

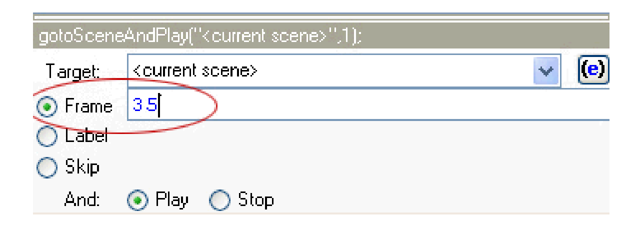
Button ضمن الألواح على يمين شاشة البرنامج، وستظهر حالات الزر ضمن شجرة الكائنات على يسار شاشة البرنامج.

7- أضف للزر حالتي Over State و Down State وذلك بوضع علامة صح على الخيارين ضمن لوحة Button، دع الخيار -Use bounding box for hit state مختاراً؛ من شأن هذا الخيار أن يجعل المنطقة المستطيلة حول كائن النص منطقة فعالة ومستجيبة لأحداث الفأرة سواءً المرور فوق، أو النقر على الزر (تسمى أيضاً البقعة الساخنة Hot Spot).

8- ضمن شجرة الكائنات، وضمن مجموعة الزر "ابدأ العرض"، اختر النص ضمن الحالة Over State ، وعدل في خصائصه، كتغيير لونه إلى اللون الأحمر، أو تغيير حجمه؛ هذه التغييرات لن تظهر إلى عندما يمر المستخدم بمؤشر الفأرة فوق الزر، قم بعمل تغييرات مشابهة بالنسبة للحالة Down State ، وتظهر هذه التغيرات عند الضغط بالزر الأيسر للفأرة على الزر.



9- سنضيف الآن النص البرمجي للزر "ابدأ العرض" الذي بموجبه سيتم الانتقال إلى العرض الرئيسي في الإطار 35. اختر الزر واختر الأمر التالي: Insert | Script | Movie Control | gotoAndPlay | gotoAndPlay(FRAME).



10- ستفتح نافذة Script ، في الجزء الأسفل منها ومقابل الخيار Frame، اكتب رقم الإطار الذي نرغب في انتقال العرض إليه وهو 35، بذلك أصبح الزر جاهزاً للقيام بعمله.

11- أختبر العرض، وتأكد بأن كل شيء يعمل كما هو مخطط له.

وهكذا يمكنك إنشاء العروض الفاعلية والمسابقات ومواقع الإنترنت وغير ذلك.
وإذا كان عرضك موسعاً ، فيمكنك تنظيم العمل من خلال إدراج مشاهد وتوزيع أقسام العمل عليها، لإدراج مشهد: Insert | Scene ، ويمكنك إعادة تسمية المشهد بما يناسبك.

بعض المراجع... الإلكترونية

أهم مرجع للمعلومات عن هذا البرنامج هو ملفات المساعدة المرفقة: Help | SWiSHmax Help Topics، كما يمكن تطبيق التمرينات الموجودة من خلال Help | SWiSHmax Tutorials. على الرغم من ذلك يمكنك الاستفادة من مواقع تعليمية عربية على شبكة الإنترنت، اكتب كلمة سويش ضمن أحد محركات البحث (مثل: www.google.com) وستجد مجموعة كبيرة من المواقع والمنتديات العربية التي تقدم تمرينات مشروحة للبرنامج.

كما يمكنكم زيارة موقع www.swishzone.com للمزيد من الدعم للبرنامج.

أعتذر عن أي تقصير قد تجدونه في هذا الكتيب؛ لا تترددوا في إرسال رسالة إلى عنوان بريدي apc1424@yahoo.com عند ورود معلومة خاطئة أو وجود استفسار معين حول البرنامج.
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته،،،
أخوكم: عبد الله محمد الغامدي
في يوم الخميس 7 صفر 1426 هـ (17 مارس 2005)